

ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI TEKNOLOGI PEMBAYARAN DIGITAL PADA GEN Z DI KABUPATEN BOYOLALI

Diana Ayu Kurnia Sari¹, Era Trianita Saputra²

¹Program Studi Akuntansi, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta.

¹Email : ayukkdiana@gmail.com

²Email : eratrianita18@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko terhadap minat penggunaan qris. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan data primer. Populasi pada penelitian ini sebesar 163.929 masyarakat dan teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu 1) *slovin* dan *purposive sampling* sebesar 91 responden. Teknis analisis yang digunakan meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik, analisis regresi linier berganda, analisis koefisien determinan, uji t dan uji f. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan qris. sedangkan persepsi risiko tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan qris. Penelitian ini juga menguji seluruh variabel independen terhadap variabel dependen. Hasil uji f menunjukkan bahwa seluruh variabel independen seperti persepsi manfaat, Persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko berpengaruh terhadap minat penggunaan qris.

Kata Kunci : Persepsi Manfaat; Persepsi Kemudahan Penggunaan; Persepsi Risiko; Minat Penggunaan

ANALYSIS OF FACTORS INFLUENCING THE INTEREST IN USING QRIS AS A DIGITAL PAYMENT TECHNOLOGY IN GEN Z IN BOYOLALI REGENCY

ABSTRACT

This study aims to test and analyze the influence of benefit perception, ease of use perception, and risk perception on interest in using qris. This study is a quantitative research using primary data. The population in this study is 163,929 people and the sampling techniques in this study are 1) slovin and purposive sampling of 91 respondents. The analysis techniques used include validity test, reliability test, classical assumption test, multiple linear regression analysis, determinant coefficient analysis, t test and f test. The results of the study showed that the variables of benefit perception and perception of ease of use partially had a positive and significant effect on interest in using qris. Meanwhile, risk perception did not have a positive and significant effect on interest in using QRIS. This study also tested all independent variables against dependent variables. The results of the f test showed that all independent variables such as the perception of benefits, the perception of ease of use, and the perception of risk had an effect on the interest in using qris.

Keywords : Perception of Benefits; Perception of ease of use; Risk Perception; Interest in Use

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat kehidupan manusia dalam berbagai bagian mengalami perubahan yang sangat pesat. Dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat saat ini, transformasi digital harus dipertimbangkan dengan cermat. Masyarakat harus mempersiapkan diri dengan baik, dan penerapan transformasi digital harus dilakukan dengan strategi yang tepat (Darwiyani *et al.*, 2023). Pengguna uang elektronik di Indonesia terus meningkat dari tahun ke tahun karena jumlah penduduk yang lebih besar dan peningkatan kesadaran keuangan masyarakat (Laloan *et al.*, 2023).

QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) merupakan standar kode QR Nasional untuk memfasilitasi pembayaran kode QR di Indonesia yang diluncurkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) pada 17 Agustus 2019. Penggunaan qris diatur dalam PADG No.21/18/2019 tentang Implementasi Standar Internasional Qris untuk Pembayaran yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia (BI).

Sistem pembayaran qris adalah pemain terdepan dalam revolusi pembayaran digital yang memungkinkan pembayaran digital yang cepat, mudah, dan aman menggunakan kode QR di Indonesia. Dalam waktu empat tahun sejak kemunculannya, penjual (terutama dari industri *e-commerce*) telah menjadi yang terdepan dalam memahami kemampuan qris untuk mempermudah transaksi keuangan, dimana dalam hal ini terjadi pergeseran dari pembayaran tunai menjadi non tunai. sistem pembayaran menggunakan QRIS ini muncul pada masyarakat sehingga terjadi *cashless society*. *Cashless society* merupakan struktur dalam masyarakat memanfaatkan pembayaran digital saat melakukan transaksi keuangan, sehingga penggunaan uang tunai minim terjadi.

Menurut Nainggolan., *et al* (2022), Sejak peluncuran resmi QRIS pada awal tahun 2020, jumlah pengguna qris telah meningkat, baik sebagai alat pembayaran oleh konsumen maupun sebagai alat penerimaan pembayaran oleh produsen. Bank Indonesia membuat kode standar QR yang dikenal sebagai qris untuk memfasilitasi pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik berbasis *server*, dompet elektronik, dan aplikasi *mobile banking*. Standarisasi dilakukan untuk membuat transaksi QR Code lebih mudah, cepat, dan aman karena regulator dapat melacak transaksi digital melalui satu pintu. Aplikasi qris ini ditujukan untuk para pelaku ekonomi, terutama mereka yang didominasi oleh gen z, yang menuntut semua aspek kehidupan.

Gen Z atau Generasi Z tumbuh di era teknologi dan digital. Mereka lahir dari tahun 1997 hingga 2012. Hal ini berdampak pada bagaimana mereka menjalani gaya hidup mereka dan apa yang mereka konsumsi (Meilani & Kusuma, 2024). Gen Z melihat teknologi dan internet sebagai sesuatu yang harus ada, bukan sebuah inovasi seperti pandangan generasi lainnya. Mereka menganggap teknologi dan internet sebagai bagian penting dari kehidupan dan keseharian mereka. Kehidupan Gen Z telah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan pesatnya arus informasi melalui internet. Mereka terbiasa berkomunikasi dengan menggunakan perangkat elektronik mereka, bermain game, dan bahkan berbelanja melalui *Smartphone* mereka. Dengan peningkatan penggunaan qris, dapat diketahui bahwa itu berdampak positif terhadap tingkat kepuasan pengguna, sehingga jumlah pengguna yang menggunakannya meningkat, dan bahwa itu berdampak negatif terhadap tingkat kepuasan pengguna, sehingga banyak orang yang akan berhenti menggunakan qris sebagai alat pembayaran (Nainggolan *et al.*, 2022).

Digitalisasi yang lebih cepat di Desa Tawang Sari, Kecamatan Teras, Kabupaten Boyolali, sekarang memiliki 19.000 pengguna *code indonesian standard quick response* (QRIS), yang merupakan sekitar 12 persen dari total 163.929 populasi gen z di Kabupaten Boyolali. Qris adalah solusi untuk mengatasi banyaknya sistem pembayaran saat berbelanja di

toko. Kemudian, qris menggabungkan semua metode pembayaran menjadi satu platform. Tingginya penggunaan qris di Boyolali ini mempercepat digitalisasi di daerah dengan peran Pemerintah Kabupaten Boyolali, Bank Indonesia, Otoritas Jasa Keuangan, kemudian upaya ini direplikasi ke banyak desa lain di sekitarnya (Sumber : Radar Solo Jawa Pos).

Menurut Engko., *et al* (2023), Minat adalah suatu proses yang berkelanjutan untuk memfokuskan perhatian pada sesuatu yang disukai dengan hasil yang menyenangkan dan puas. Minat konsumen merupakan tahap di mana pelanggan memilih beberapa merk dan kemudian membeli produk yang mereka sukai berdasarkan berbagai pertimbangan (Ghana & Indiani, 2023), Terdapat berbagai macam faktor yang mempengaruhi minat penggunaan qris diantaranya yaitu: persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko.

Faktor yang mempengaruhi minat penggunaan qris adalah persepsi minat. Minat adalah keinginan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Jika mereka memiliki keinginan atau minat untuk melakukannya, mereka akan melakukannya. Ketika seseorang melihat sesuatu bernilai minat dan kepuasan akan muncul, menunjukkan bahwa ada hubungan antara minat dan nilai-nilai yang memengaruhi keputusan hidup seseorang (Putri *et al.*, 2022).

Faktor selain persepsi manfaat adalah persepsi kemudahan penggunaan. Persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tersebut akan bebas dari kesalahan. Persepsi risiko juga termasuk salah satu faktor yang mempengaruhi minat penggunaan qris, risiko adalah suatu keadaan yang tidak pasti tetapi jelas mengandung hal negatif dan dapat menyebabkan konsekuensi atau akibat dari keputusan yang telah diambil yang tidak diinginkan pengguna qris (Mustofa & Maula, 2023).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Laloan., *et al* (2023) menunjukkan bahwa manfaat sendiri berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan qris. Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Magfira, (2024) menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan qris. Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Laloan., *et al* (2023) menunjukkan bahwa persepsi risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan qris.

Tujuan penulis yaitu untuk mengetahui minat Gen Z dalam menggunakan qris di Kabupaten Boyolali sebagai teknologi pembayaran digital. Dengan menggunakan minat penggunaan qris sebagai variabel dependen dan persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi risiko sebagai variabel independen untuk menentukan apakah qris berdampak positif atau negatif pada minat penggunaan qris, penulis memilih Kabupaten Boyolali dan yang menjadi sasaran penelitian ini adalah Generasi Z (Gen Z) di Kabupaten Boyolali.

KAJIAN TEORI

Teori *Technology Acceptance Model* (TAM)

Menurut Wicaksono, (2022), *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah untuk memahami bagaimana pengguna menerima dan menggunakan teknologi informasi. Teori TAM ialah model perilaku yang membantu menjelaskan mengapa banyak sistem TI tidak diadopsi karena pengguna tidak tertarik untuk menggunakannya. Model ini didasarkan pada teori yang masuk akal dan telah dibahas dalam banyak pengkajian, yang paling banyak sampai pada kesimpulan bahwa TAM adalah model yang efektif. Keunggulan utama TAM adalah keefektifannya. Model ini menjelaskan hubungan sebab akibat antara kepercayaan pemakai dan perilaku pemakai. Ini juga menjelaskan tujuan sistem, kemudahan penggunaan, dan penggunaan sebenarnya (Magfira, 2024). Penulis ingin mengetahui apakah qris sudah populer di kalangan Gen Z dan apakah mereka puas dengan fitur pembayaran online qris. Untuk melakukan ini, penulis menggunakan 3 persepsi yang merupakan indikator qris: persepsi

manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko. Ketiga persepsi ini berfungsi sebagai variabel independen dan minat penggunaan qris sebagai variabel dependen.

MINAT PENGGUNAAN QRIS

Menurut Chairunnisa, (2023) kebutuhan yang diinginkan setelah melihat, mengamati, membandingkan, dan juga mempertimbangkan kebutuhannya. Minat adalah keinginan seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu. Jika seseorang memiliki keinginan atau minat untuk melakukan suatu perilaku, mereka akan melakukannya. Rasa ingin tahu dan kepuasan akan muncul ketika seseorang melihat sesuatu berguna. Ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara minat seseorang dan nilai-nilai yang menentukan keputusan hidupnya (Putri *et al.*, 2022).

PERSEPSI MANFAAT

Menurut Santika., *et al* (2022), persepsi manfaat sebagai tingkat di mana pengguna (*user*) percaya bahwa mereka dapat meningkatkan kinerja dengan menggunakan teknologi atau sistem. Persepsi manfaat adalah jangkauan setiap orang yang percaya bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan kinerjanya. Semua orang yang menggunakan teknologi percaya bahwa teknologi itu memiliki manfaat bagi mereka (Magfira, 2024).

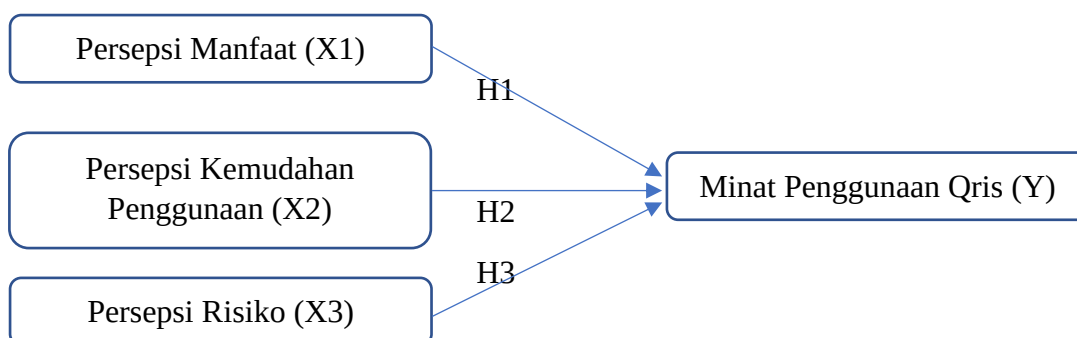
PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN

Menurut Ningsih., *et al* (2020) Kemudahan penggunaan adalah ketika seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan mudah bagi mereka maka orang tersebut akan menggunakannya. Kemudahan penggunaan terdiri dari tiga indikator, yaitu: mudah untuk dipelajari, mudah untuk didapatkan, mudah untuk dioperasikan (Laloan *et al.*, 2023).

PERSEPSI RESIKO

Persepsi risiko adalah suatu keadaan yang tidak pasti tetapi jelas mengandung hal negatif dan dapat menyebabkan konsekuensi atau akibat dari keputusan yang telah diambil yang tidak diinginkan pengguna qris (Mustofa & Maula, 2023). Pelanggan takut akan mengalami kerugian dari keputusan mereka karena ketidakpastian tentang apa yang diputuskan. Persepsi risiko ini juga dapat membuat pelanggan berhenti menggunakan layanan. Pelanggan khawatir bahwa sistem layanan berbasis teknologi tidak berfungsi seperti yang diharapkan dan tidak yakin bahwa masalah dapat diselesaikan dengan cepat (Andriani *et al.*, 2024).

KERANGKA BERFIKIR



Gambar 1 : Kerangka Berfikir

HIPOTESIS

Variabel dalam penelitian ini adalah minat penggunaan qris (Y) sebagai variabel terikatnya adalah persepsi manfaat (X1), persepsi kemudahan penggunaan (X2), dan persepsi risiko (X3) sebagai variabel independen.

a. Persepsi Manfaat terhadap Minat Penggunaan Qris

Persepsi manfaat menjadi salah satu faktor yang menentukan minat seseorang untuk menggunakan qris. Keyakinan akan manfaat dari menggunakan teknologi digital mendorong seseorang untuk berkembang. Persepsi manfaat merupakan tingkat dimana pengguna percaya bahwa menggunakan teknologi atau sistem akan meningkatkan kinerjanya. Dengan kinerja yang meningkat dapat menghasilkan keuntungan seperti hasil yang diperoleh akan lebih memuaskan daripada jika tidak menggunakan teknologi ini. Hal tersebut selaras dengan *Technology Acceptance Model* (TAM) mengenai penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya sehingga persepsi manfaat tersebut akan mempunyai pengaruh terhadap persepsi minat menggunakan teknologi. Penelitian yang dilakukan Laloan., *et al* (2023) menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan qris.

H1: Persepsi Manfaat berpengaruh terhadap Minat Penggunaan Qris

b. Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Qris

Masyarakat harus memahami kemudahan penggunaan untuk ketertarikan minat penggunaan teknologi ini. Persepsi kemudahan penggunaan menunjukkan seberapa yakin seseorang dalam menggunakan sistem tertentu dapat berhasil meskipun membutuhkan usaha, persepsi kegunaan menunjukkan seberapa yakin seseorang dalam menggunakan sistem tertentu dapat meningkatkan kemampuan kinerjanya. Teknologi ini dapat digunakan secara ringkas maka dianggap teknologi tersebut mudah digunakan. Hal tersebut selaras dengan *Technology Acceptance Model* (TAM) mengenai teknologi sangat mudah dipelajari dan mudah dioperasikan sehingga persepsi kemudahan penggunaan tersebut akan mempunyai pengaruh terhadap persepsi minat menggunakan teknologi. Penelitian yang dilakukan Magfira, (2024) menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan qris.

H2 : Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh terhadap Minat Penggunaan Qris

c. Persepsi Risiko terhadap Minat Penggunaan Qris

Persepsi risiko dapat membantu seseorang mempertimbangkan untuk menggunakan qris sebagai metode pembayaran digital. Tingkat kepercayaan dipengaruhi oleh risiko yang dirasakan. Kepercayaan akan meningkat jika setiap orang mengambil risiko yang sama. Hal tersebut selaras dengan *Technology Acceptance Model* (TAM) mengenai konsumen mengidentifikasi dan menilai risiko ketika mengevaluasi suatu layanan baru, yang dapat menciptakan kecemasan dan ketidaknyamanan bagi mereka. Penelitian yang dilakukan Laloan., *et al* (2023) menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan Qris.

H3 : Persepsi Risiko berpengaruh terhadap Minat Penggunaan Qris

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data atau informasi yang di dapatkan dalam bentuk angka. Dalam bentuk angka ini maka data kuantitatif dapat di proses menggunakan rumus matematika atau dapat juga di analisis dengan sistem statistik dan sumber data yang digunakan adalah primer, dengan cara membagi kuesioner kepada responden secara langsung.

B. Populasi dan sampel

Menurut Amin, (2021) populasi adalah sekumpulan objek atau subjek yang memiliki kualitas dan fitur tertentu yang telah dipilih oleh peneliti untuk dianalisis dan kemudian membuat kesimpulan yang relevan. Populasi penelitian ini seluruh Gen Z di Kabupaten Boyolali. Sampel adalah sebagian dari populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk mendapatkan signifikansi hubungan antar variabel yang diteliti. Hasil pengamatan akan diubah menjadi angka yang dapat dianalisis secara statistik (Adinda, 2022). Karena populasi lebih dari 100 orang maka penentuan jumlah sampel menggunakan rumus *Slovin*. Berikut adalah Rumus *Slovin* :

$$n = N/(1+Ne^2)$$

Keteranga :

n : Sampel minimal yang akan digunakan

N : Jumlah sampel pada populasi

e : Batas toleransi kesalahan atau *errorI*

Berdasarkan rumus *slovin* diatas, populasi 163.929 dengan tigtat *error* yang ditentukan adalah adalah 10% atau 0,1. Berikut perhitungannya :

$$n = 163.929/(1+(163.929 \times 0,1^2))$$

$$n = 163.929/(1+(193.929 \times 0,01))$$

$$n = 163.929/(1+1.639,29)$$

$$n = 163.929/1.640,29$$

$$n = 99,939035$$

Hasil rumus *slovin* diatas menunjukkan bahwa sampel berjumlah 99,939035 yang dibulatkan menjadi 100 responden. Kemudian dari 100 responden peneliti juga menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria sebagai berikut :

1. Rentang usia 18-29 tahun (Generasi Z)
2. Berdomisili di Kabupaten Boyolali
3. Responden yang sudah dan sedang menggunakan qris

C. Teknik pengumpulan data

Kuesioner

Kuesioner Menurut Rahman, (2022) angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan tertulis kepada responden. Kuesioner dibagikan kepada responden secara acak dan diharapkan responden menjawab pertanyaan berdasarkan pendapat dan perspektif sendiri. Penelitian ini menggunakan kuesioner online yang disebarakan melalui formulir *Google Form*.

Tabel 1
Kuesioner

NO	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Pengukuran	Sumber
1	Persepsi Manfaat (X1)	Ukuran keyakinan seseorang saat menggunakan sistem teknologi yang dapat memaksimalkan kinerja pengguna (Hariantoni, 2024)	1. Sistem bermanfaat 2. Meningkatkan efektifitas. 3. Menambah Produktivitas. 4. Mengembangkan kinerja.	Skala Likert 1-5	(Jagianto , 2022)

2	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2)	Dalam jurnal, persepsi kemudahan penggunaan berarti bahwa orang percaya bahwa menggunakan sistem TI tidak akan sulit atau membutuhkan banyak usaha (Chairunnisa, 2023)	Mudah untuk dipelajari dan mudah digunakan	Skala Likert 1-5	(Widjana, 2010:33)
3	Persepsi Risiko (X3)	Situasi di mana ada ketidakjelasan yang membuat seseorang mempertimbangan untuk melakukan transaksi online (ekawaty, 2022)	1. Kemungkinan terjadi risiko pencurian 2. Kemungkinan terjadi risiko penipuan 3. Membutuhkan biaya besar	Skala Likert 1-5	(Pavlo, 2001)
4	Minat Penggunaan Qris (Y)	Tingkat keinginan individu untuk melakukan pembayaran melalui e-wallet (Hariantoni, 2024)	1. Keinginan untuk menggunakan 2. Selalu mencoba Menggunakan 3. Berlanjut di masa yang akan	Skala Likert 1-5	(Davis, 2020)

D. Teknis Analisis Data

Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid atau tidak valid. Alat ukur yang dimaksud adalah kuesioner. Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS. Metode pengujian yang paling umum digunakan oleh peneliti untuk menguji validitas adalah korelasi *bivariate Pearson* (produk momen Pearson). Analisis ini dilakukan dengan mengkorelasikan skor masing-masing item dengan skor total, yang merupakan penjumlahan dari semua item. Item-item pertanyaan yang memiliki korelasi signifikan dengan skor total menunjukkan bahwa item-item tersebut memiliki kemampuan untuk membantu mengungkap apa yang sebenarnya ingin diungkap valid. Jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ serta nilai r positif, butir-butir pertanyaan disebut valid. Pertanyaan disebut tidak valid apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$.

Berikut rumus Korelasi *Product Moment* :

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

- $\sum xy$: Jumlah perkalian antara variabel X dan Y
 $\sum x^2$: Jumlah dari kuadrat nilai X
 $(\sum x)^2$: Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan
 $(\sum y)^2$: Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

Uji Reliabilitas Data dengan Menggunakan SPSS

Untuk mengukur reliabilitas skala atau kuesioner dapat digunakan rumus *Cronbach's Alpha* sebagai berikut :

$$r_{tt} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \delta_b^2}{\sum \delta_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{tt} : Koefisien reliabilitas instrumen (Total aset)

k : Banyaknya butiran pertanyaan yang valid

$\sum \delta_b^2$: Jumlah varian butir

$\sum \delta_t^2$: Varian skor total

Untuk mengukur reliabilitas skala atau kuesioner dapat digunakan dengan Uji *Cronbach's Alpha*. Jika nilai *cronbach's alpha* > 0,60, instrumen tersebut dianggap memiliki reliabilitas yang baik, yang berarti bahwa instrumen tersebut dapat dipercaya dan reliabel. Sebaliknya, jika nilai *cronbach's alpha* < 0,60, instrumen tersebut dianggap tidak reliabel.

Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik merupakan persyaratan statistik yang harus dilakukan pada analisis regresi linier berganda yang berbasis *ordinary lest square* (OLS). Dalam OLS hanya terdapat satu variabel dependen, sedangkan untuk variabel independen berjumlah lebih dari satu. Beberapa asumsi klasik, termasuk uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas harus diuji untuk menentukan ketepatan model (Ghozali, 2021).

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah model regresi yang digunakan dalam penelitian ini memiliki residual yang berdistribusi normal. Data terdistribusi normal adalah indikator model regresi yang baik. Untuk mengetahui apakah residual memiliki distribusi normal atau tidak, uji statistik non-parametrik *Kolmogorov-Smirnov* (K-S) test yang terdapat di SPSS. Jika nilai lebih dari 0,05 distribusi data dianggap normal, dan jika nilai di bawah 0,05 maka, diinterpretasikan sebagai tidak normal.

Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk menentukan apakah model regresi penelitian menunjukkan adanya korelasi antara variabel independen atau bebas dari gejala multikolinearitas. Untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya gejala multikolinearitas, perhatikan besaran nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) dan nilai toleransi. Nilai toleransi mengukur variabilitas variabel tertentu yang tidak dijelaskan oleh variabel independen lainnya. Nilai yang digunakan untuk menunjukkan gejala multikolinearitas, yaitu nilai VIF di bawah 10,00 dan nilai toleransi di atas 0,10 (Ghozali, 2021).

Uji Heteroskedastisitas

Tujuan dari uji heteroskedastisitas adalah untuk menentukan apakah ada ketidaksamaan dalam variasi model regresi antara residual dari satu pengamatan ke pengamatan lainnya (Ghozali, 2021). Untuk menguji heteroskedastisitas, grafik scatterplot antara SRESID dan ZPRED dapat digunakan untuk menentukan apakah ada pola tertentu. Dasar pengambilan keputusannya sebagai berikut :

1. Jika ada pola tertentu, seperti titik-titik yang ada membentuk pola yang teratur (bergelombang, melebar kemudian menyempit) maka, mengindikasikan telah terjadi heteroskedastisitas.
2. Jika tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik menyebar di atas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas (Ghozali, 2021). Uji Park dapat digunakan untuk meningkatkan uji scatterplot dan menunjukkan bahwa model regresi penelitian tidak menunjukkan gejala heteroskedastisitas. Nilai tingkat signifikansi untuk variabel independen harus melebihi 0,05.

Analisis Linier Berganda

Pada penelitian ini model yang digunakan adalah regresi linier berganda. Analisis ini digunakan untuk menganalisis faktor yang mempengaruhi minat penggunaan qris sebagai teknologi pembayaran digital pada gen z di Kabupaten Boyolali dan dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$Y = f(X_1 X_2 X_3)$$

Bentuk rumusnya sebagai berikut :

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3 + e$$

Keterangan :

- Y = Variabel minat penggunaan qris
- a = konstanta
- X₁ = Persepsi manfaat
- X₂ = Persepsi kemudahan penggunaan
- X₃ = Persepsi risiko
- b = koefisien regresi
- e = adalah *error item*.

a. Koefisien Determinasi (Uji R-Square)

Menurut Ghozali, (2021), Uji *R-Square* (Koefisien Determinasi) adalah untuk mengetahui seberapa besar variabel independen (stimultan) pada model secara bersama-sama dalam mempengaruhi variabel dependen, yang dapat dilihat dari nilai *R-Square*. Selain itu, uji koefisien determinasi juga bisa digunakan untuk mengukur seberapa baik garis regresi yang kita miliki. *R-Square* adalah angka yang berkisar antara 0 dan 1 yang menunjukkan seberapa besar kombinasi variabel independen berdampak pada nilai variabel dependen. Jika nilai koefisien determinasi (*R-Square*) pada suatu estimasi mendekati angka satu (1), maka dapat dikatakan bahwa variabel dependen mewakili variabel independen dengan baik. Sebaliknya, jika nilai koefisien determinasi (*R-Square*) jauh dari angka satu (1), maka dapat dikatakan bahwa variabel dependen mewakili variabel independen dengan baik. Jika variabel independen memberikan lebih sedikit penjelasan daripada variabel dependennya, maka angka satu (1) atau hampir nol (0).

b. Uji f (Regresi Simultan)

Uji F bertujuan untuk mencari apakah persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko mempengaruhi minat penggunaan qris secara bersama-sama. Pengujian ini dapat dilakukan dengan membandingkan nilai F hitung dengan F tabel pada tingkat signifikan sebesar $\leq 0,05$ (Ghozali, 2021), dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

1. Apabila $f \text{ hitung} \geq f \text{ tabel}$ dan nilai $p\text{-value } F\text{-statistik} \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko secara bersama-sama mempengaruhi minat penggunaan qris.

2. Apabila $f_{hitung} \leq f_{tabel}$ dan nilai $p-value$ F-statistik $\geq 0,05$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima yang artinya persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko secara bersama-sama tidak mempengaruhi minat penggunaan qris.

c. Uji t (Parsial)

Uji T digunakan untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko mempengaruhi minat penggunaan qris secara individual. Uji T dapat dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} (Ghozali, 2021). Pada tingkat signifikan 5% dengan kriteria pengujian yang digunakan sebagai berikut :

1. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan $p-value >$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak yang artinya tidak berpengaruh secara signifikan pada minat penggunaan qris.
2. Jika $t_{tabel} > t_{hitung}$ dan $p-value < 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya mempengaruhi secara signifikan pada minat penggunaan qris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Karakteristik Responden

Tabel 2
Deskripsi Karakteristik Responden

Responden	Jumlah	Persentase
Pembayaran qris		
Sudah dan sedang menggunakan qris	91	91%
Tidak menggunakan qris	9	9%
Jumlah	100	100%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	33	33%
Perempuan	58	58%
Jumlah	91	91%
Kriteria Usia		
18-21	39	39%
22-25	48	48%
25-29	4	4%
Jumlah		91%
Domisili Boyolali		
Ya	91	91%
Qris yang digunakan		
Dana		48
Ovo		6
Gopay		14
Shopeepay		32
Rekening Bank		53

Sumber : Data Primer yang diolah tahun 2024

Dari tabel 1 menyatakan bahwa responden yang peneliti gunakan sebanyak 91 responden, karena memenuhi kriteria yang sudah dan menggunakan qris, sedangkan responden yang tereliminasi sebanyak 9 responden karena tidak memenuhi kriteria tersebut. Berdasarkan jenis kelamin responden didominasi oleh perempuan sebanyak 58%. Berdasarkan usia,

responden sebagian besar berada di usia antara 22-25 tahun, dan berdasarkan qris yang digunakan responden paling banyak menggunakan Dana.

Uji Validitas

Berikut hasil Uji Validitas :

Tabel 3
Hasil Uji Validitas

Variabel Penelitian	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Persepsi Manfaat (X1)	0.697	0,2061	Valid
	0.736	0,2061	Valid
	0.912	0,2061	Valid
	0.859	0,2061	Valid
	0.905	0,2061	Valid
	0.931	0,2061	Valid
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2)	0.848	0,2061	Valid
	0.860	0,2061	Valid
	0.875	0,2061	Valid
	0.817	0,2061	Valid
Persepsi Risiko (X3)	0.649	0,2061	Valid
	0.732	0,2061	Valid
	0.774	0,2061	Valid
	0.814	0,2061	Valid
	0.746	0,2061	Valid
Minat Penggunaan Qris (Y)	0.864	0,2061	Valid
	0.847	0,2061	Valid
	0.796	0,2061	Valid
	0.700	0,2061	Valid

Sumber : Data Primer yang diolah tahun 2024

Hasil Uji Validitas diatas menunjukkan bahwa semua indikator yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian ini memiliki koefisien korelasi lebih besar dari r tabel = 0,2061 (nilai r tabel untuk $n = 91 - 2 = 89$), sehingga semua indikator dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas

Berikut hasil Uji Reliabilitas :

Tabel 4
Hasil Uji Reliabilitas

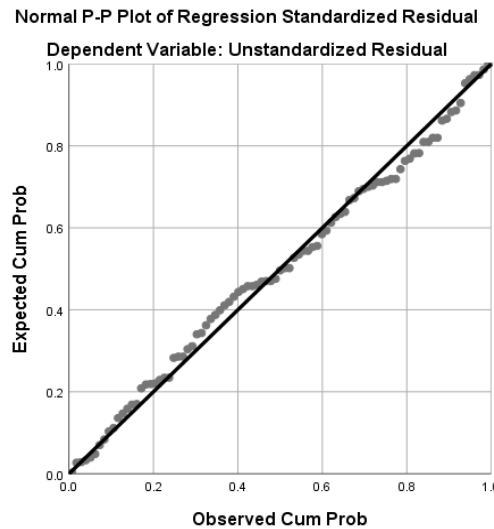
Variabel penelitian	Jumlah Pertanyaan	Cronbach's Alpha	Keterangan Reliabel
Persepsi Manfaat (X1)	6	0,930	Reliabel
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2)	4	0,898	Reliabel
Persepsi Risiko (X3)	5	0,881	Reliabel
Minat Penggunaan Qris (Y)	4	0,887	Reliabel

Sumber : Data Primer yang diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 4 hasil Uji Reliabilitas dari 91 responden dapat diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* dari variabel dependen minat penggunaan qris (Y), variabel independen persepsi manfaat (X1), persepsi kemudahan penggunaan (X2), dan persepsi risiko (X3), dapat disimpulkan bahwa semua variabel dalam pernyataan dinyatakan reliabel karena telah memenuhi nilai yang disyaratkan yaitu dengan nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60.

Uji Normalitas

Berikut hasil Uji Normalitas *Probability Plot* :



Gambar 2 : Hasil Uji Normalitas *Probability Plot*

Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov* :

Tabel 5
Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		91
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.92847577
Most Extreme Differences	Absolute	.058
	Positive	.058
	Negative	-.047
Test Statistic		.058
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber : Data Primer yang diolah tahun 2024

Berdasarkan hasil uji normalitas data diatas, maka dapat dinyatakan bahwa variabel-variabel berdistribusi normal, dikarenakan *Asymp.Sig. (2-tailed)*. (nilai signifikansi) > 0,05 yaitu 0,200 > 0,05. Persyaratan normalitas dalam model regresi sudah terpenuhi.

Uji Multikolinearitas

Berikut hasil Uji Multikolinearitas :

Tabel 6
Hasil Uji Multikolinearitas
Coefficients^a

		Collinearity Statistics	
Model		Tolerance	VIF
1	Persepsi Manfaat	.752	1.330
	Persepsi Kemudahan_Penggunaan	.838	1.193
	Persepsi Risiko	.843	1.187

a. Dependent Variable: Minat Penggunaan Qris

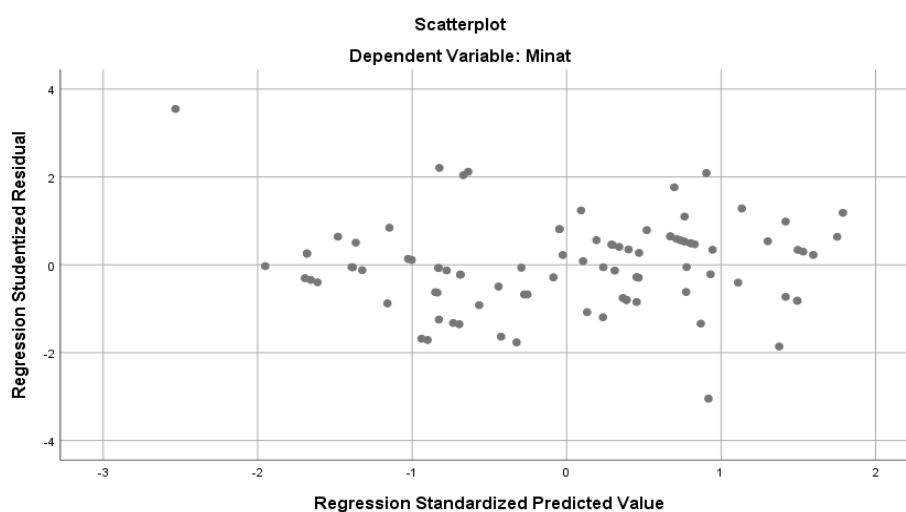
Sumber : Data Primer yang diolah tahun 2024

Dari tabel 6 diatas dapat diketahui nilai *Variance Inlaction Factor* (VIF) ketiga variabel independen persepsi manfaat (X1) = 1.330, persepsi kemudahan penggunaan (X2) = 1.193, dan persepsi risiko (X3) = 1.187 yang artinya nilainya < 10 , sehingga dapat disimpulkan bahwa antar variabel independen tidak terjadi masalah Multikolinearitas.

Sedangkan nilai *Tolerance* dari ketiga variabel independent persepsi manfaat (X1) = 0.752, persepsi kemudahan penggunaan (X2) = 0.838, dan persepsi risiko (X3) = 0.843 yang artinya nilainya > 0.10 , sehingga dapat disimpulkan bahwa antar variabel independen tidak terjadi masalah Multikolinearitas.

Uji Heterokedastisitas

Berikut hasil Uji Heterokedastisitas *Scatterplot* :



Gambar 3 : Hasil Uji Heterokedastisitas Scatterplot

Dari gambar 2 output *scatterplot* diatas, terlihat titik-titik menyebar baik diatas maupun dibawah angka 0 pada sumbu Y. Dapat disimpulkan variabel independen diatas tidak terjadi Heteroskedastisitas.

Analisis Linier Berganda

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Persamaan Regresi

Tabel 7

Hasil Analisis Linier Berganda

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients Beta
1	(Constant)	3.814
	Persepsi Manfaat	.262
	Persepsi Kemudahan_Penggunaan	.330
	Persepsi Risiko	-.024

a. Dependent Variable: Y1

Sumber : Data Primer yang diolah tahun 2024

Berdasarkan pada tabel 7, dapat diperoleh persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = 3.814 + 0.262 X1 + 0.330 X2 - 0.024 X3 + e$$

Keterangan :

Y : Minat penggunaan qris

X1 : Persepsi manfaat

X2 : Persepsi kemudahan penggunaan

X3 : Persepsi risiko

Persamaan regresi diatas mempunyai makna sebagai berikut :

1. Konstanta sebesar 3.814 Artinya apabila variabel independen : persepsi manfaat (X1), persepsi kemudahan penggunaan (X2), dan persepsi risiko (X3), sama dengan nol atau tidak ada perubahan, maka minat penggunaan qris (Y) sebesar 3.814.
2. Koefisien regresi persepsi manfaat (X1) sebesar 0.262, Artinya adalah jika setiap kenaikan variabel persepsi manfaat 1% maka minat penggunaan qris (Y) akan mengalami kenaikan sebesar 0.262 dengan asumsi variabel independen lain bernilai tetap.
3. Koefisien regresi persepsi kemudahan penggunaan (X2) sebesar 0.330, Artinya adalah jika setiap kenaikan variabel kemudahan penggunaan 1% maka minat penggunaan qris (Y) akan mengalami kenaikan sebesar 0.330 dengan asumsi variabel independen lain bernilai tetap.
4. Koefisien regresi persepsi risiko (X3) sebesar (-0.024), Artinya adalah jika setiap kenaikan variabel persepsi risiko 1% maka minat penggunaan qris (Y) akan mengalami penurunan sebesar (-0.024) dengan asumsi variabel independen lain bernilai tetap.

b. Uji Koefisien Determinasi (*R Square*)

Tabel 8

Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.726 ^a	.527	.511	1.779

- a. Predictors: (Constant), persepsi manfaat, persepsi kemudahan_penggunaan, persepsi risiko
b. Dependent Variable: Minat

Sumber : Data Primer yang diolah tahun 2024

Dari tabel 8 diatas bahwa variabel independen persepsi manfaat (X1), persepsi kemudahan penggunaan (X2), dan persepsi risiko (X3) memberikan kontribusi sebesar 51.1% pada variasi nilai variabel dependen minat penggunaan qris (Y) dengan koefisien determinasi yang telah disesuaikan (*Adjusted R Square*) sebesar 0.511 dan sisanya $100\% - 51.1\% = 48.9\%$ yang dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini bisa berupa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, kondisi yang memfasilitasi, dan pengaruh sosial.

c. Uji f (Regresi Simultan)

Pengujian Hipotesis H4 dengan Uji F

Tabel 9
Hasil Uji F (Regresi Simultan)
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	306.960	3	102.320	32.314	.000 ^b
	Residual	275.480	87	3.166		
	Total	582.440	90			

a. Dependent Variable: Minat Penggunaan Qris

b. Predictors: (Constant), persepsi manfaat, persepsi kemudahan_Penggunaan, persepsi risiko

Sumber : Data Primer yang diolah tahun 2024

Dari pernyataan diatas dapat terlebih dahulu mencari t tabel dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 \text{F-tabel} &= f(k; n - k) \\
 &= f(3; 91 - 3) \\
 &= f(3; 88) \\
 &= 2.71
 \end{aligned}$$

Keterangan :

n : Jumlah Sampel

k : Jumlah Variabel X

Berdasarkan output tabel 9 diatas diketahui nilai signifikansi untuk persepsi manfaat (X1), persepsi kemudahan penggunaan (X2), dan persepsi risiko (X3) terhadap minat penggunaan qris (Y) adalah sebesar $0.000 < 0.05$ dan f hitung $32.314 >$ nilai f tabel 2.71. Hal tersebut terdapat pengaruh persepsi manfaat (X1), persepsi kemudahan penggunaan (X2), dan persepsi risiko (X3) secara simultan terhadap minat penggunaan qris (Y).

d. Uji t

Pengujian Hipotesis H1, H2, dan H3 dengan Uji T

Tabel 10
Hasil Uji T (Parsial)
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3.814	1.869		2.041	.044
Persepsi manfaat	.262	.040	.553	6.508	.000
Persepsi kemudahan_penggunaan	.330	.094	.282	3.508	.001
Persepsi risiko	-.024	.063	-.031	-.384	.702

a. Dependent Variable: Minat penggunaan qris

Sumber : Sumber Data yang diolah tahun 2024

Dari pernyataan diatas dapat terlebih dahulu mencari t-tabel dengam rumus :

$$\begin{aligned} T\text{-tabel} &= t(a/2 : n - k - 1) \\ &= t(0.05/2 ; 91 - 3 - 1) \\ &= t(0.025 ; 87) \\ &= 1.987 \end{aligned}$$

Keterangan :

a : Tingkat Kepercayaan

n : Jumlah Sampel

k : Jumlah Variabel X

1. Pengujian Hipotesis 1 (H1)

Diketahui nilai sign. untuk persepsi manfaat (X1) terhadap minat penggunaan qris (Y) sebesar $0.000 < 0.05$ dan nilai t hitung $6.508 >$ nilai t tabel 1.987608, sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 diterima yang berarti terdapat pengaruh persepsi manfaat (X1) terhadap minat penggunaan qris (Y).

2. Pengujian Hipotesis 2 (H2)

Diketahui nilai sign. untuk persepsi kemudahan penggunaan (X2) terhadap minat penggunaan qris (Y) sebesar $0.001 < 0.05$ dan nilai t hitung $3.508 >$ nilai t tabel 1.987608, sehingga dapat disimpulkan bahwa H2 diterima yang berarti terdapat pengaruh persepsi kemudahan penggunaan (X2) terhadap minat penggunaan qris (Y)

3. Pengujian Hipotesis 3 (H3)

Diketahui nilai sign. untuk persepsi risiko (X3) terhadap minat penggunaan qris (Y) sebesar $0.702 > 0.05$ dan nilai t hitung $(-0.384) <$ nilai t tabel 1.987608, sehingga dapat disimpulkan bahwa H3 ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh persepsi risiko (X3) terhadap minat penggunaan qris (Y).

Pengaruh Persepsi Manfaat terhadap Minat Penggunaan Qris

Hipotesis pertama dalam penelitian ini, menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel persepsi manfaat terhadap minat penggunaan qris. Hal ini dapat dibuktikan dengan hubungan langsung antara manfaat dan minat penggunaan qris pada Gen Z di Kabupaten Boyolali. Dapat disimpulkan bahwa ketika seseorang memiliki pengetahuan manfaat mengenai qris maka akan timbul persepsi manfaat yang selanjutnya mendorong orang tersebut untuk mempunyai minat menggunakan qris. Sesuai dengan teori *Technology*

Acceptance Model (TAM) mengenai penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya. Dengan kata lain, jika seseorang merasakan manfaat dari teknologi tersebut, maka pengguna akan merasa lebih tertarik untuk menggunakannya karena percaya bahwa teknologi tersebut dapat meningkatkan produktivitas dan keefektifan pekerjaannya, sehingga memiliki minat menggunakan teknologi tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Laloan., *et al* (2023) menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan qris.

Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Qris

Hipotesis kedua dalam penelitian ini, menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan qris. Hal ini dapat dibuktikan dengan hubungan langsung antara kemudahan penggunaan dan minat penggunaan qris pada Gen Z di Kabupaten Boyolali. Setelah melakukan penilaian variabel kemudahan penggunaan indikator yang jelas dan mudah dipahami, dapat disimpulkan bahwa apabila seseorang merasakan layanan qris mudah digunakan, maka akan lebih banyak individu yang akan menggunakan teknologi tersebut. Sesuai dengan *Technology Acceptance Model* (TAM) mengenai teknologi sangat mudah dipelajari dan dioperasikan. Dengan kata lain, pengguna percaya bahwa tidak akan mengalami kesulitan dalam menggunakan layanan qris tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Magfira, (2024) menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan qris.

Pengaruh Persepsi Risiko terhadap Minat Penggunaan Qris

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini ditemukan bahwa persepsi risiko tidak berpengaruh terhadap minat pengguna qris pada Gen Z di Kabupaten Boyolali. Berarti teori *Technology Acceptance Model* (TAM) mengenai konsumen mengidentifikasi dan menilai risiko ketika mengevaluasi suatu layanan baru, yang dapat menciptakan kecemasan dan ketidaknyamanan bagi minat pengguna ditolak. Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian terdahulu Laloan., *et al* (2023) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan qris. Dengan kata lain kesadaran pengguna terhadap risiko dalam menggunakan layanan qris cukup besar sehingga tidak menumbuhkan minat dalam menggunakan layanan qris sebagai teknologi pembayaran digital karena pengguna dapat merasakan manfaat dalam menggunakan layanan tersebut yaitu mudah digunakan, mudah dipelajari, meningkatkan efisiensi dan kecepatan transaksi, dan mendukung pertumbuhan ekonomi.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan qris. Sedangkan persepsi risiko tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan qris. Penelitian ini juga menguji seluruh variabel independen terhadap variabel dependen. Hasil uji *f* menunjukkan bahwa seluruh variabel independen seperti persepsi manfaat, Persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko berpengaruh terhadap minat penggunaan qris.

Gen Z di Kabupaten Boyolali disarankan untuk mengetahui lebih banyak tentang manfaat aplikasi qris agar dapat merasakan kemudahan dalam menggunakan sistem pembayaran qris. Teknologi tersebut dianggap mudah digunakan karena qris sudah menawarkan beberapa menu yang *user friendly* dan risiko rendah.

Peneliti selanjutnya disarankan untuk menambah luas penelitian sehingga akan diperoleh hasil penelitian yang lebih akurat. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan mengambil sampel dari Kabupaten lain di luar Kabupaten Boyolali agar dapat membandingkan apakah hasil penelitian ini berlaku untuk Kabupaten lain. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk lebih mempersiapkan

diri dalam proses pengambilan dan pengumpulan data dan segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian yaitu melakukan observasi sebelum penyebaran kuesioner kepada responden, sehingga tidak ada kesulitan saat penyebaran kuesioner dan dapat dilakukan dengan baik serta lebih matang.

Penelitian ini terdapat keterbatasan dalam jumlah responden 100 orang, tentunya masih kurang untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya. Selain itu objek penelitian hanya di fokuskan di WhatsApp saja, yang mana hanya satu dari banyaknya *social media* lain seperti Instagram dan Facebook. Dalam pengambilan data informasi yang diberikan responden melalui kuesioner terkadang tidak menunjukkan pendapat responden yang sebenarnya, hal ini terjadi karena kadang perbedaan pemikiran, anggapan dan pemahaman yang berbeda tiap responden.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, M. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Gen-Z Dalam Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) Sebagai Teknologi Pembayaran Digital. *Contemporary Studies in Economic, Finance and Banking*, 1(1), 167–176. <https://doi.org/10.21776/csefb.2022.01.1.14>
- Amin, N. F. (2021). Populasi dan Sampel. In *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif* (Vol. 14, Issue 1).
- Andriani, J., Wahyuningsih, A., & Indani, F. T. (2024). Bagaimana QRIS Menarik Minat UMKM ? Keputusan Menggunakan QRIS Sebagai Teknologi Pembayaran Studi Kasus : UMKM Di Yogyakarta. *Jurnal Ekonomi Bisnis, Manajemen Dan Akuntansi*, 3(1), 109–122. <http://ejournal.lapad.id/index.php/jebmak/issue/view/522>
- Chairunnisa, S. (2023). *Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Keamanan Terhadap Minat Masyarakat Dalam Bertransaksi Menggunakan Layanan Pembayaran Digital QRIS (Studi Kasus pada GenBI Komisariat Universitas Medan Area)*. 1–74. <https://repositori.uma.ac.id/jspui/bitstream/123456789/19721/1/188320131> - Silvira Chairunnisa - Fulltext.pdf
- Engko, C., Limba, F. B., & Achmad, A. P. (2023). Menggunakan Layanan Qris Dengan Technology Acceptance Model (Tam) Sebagai Variabel Mediasi. *Jurnal Revenue Jurnal Akuntansi*, 4(1), 386–397. <https://revenue.lppmbinabangsa.id/index.php/home/article/view/274>
- Ghana, I. G. A. W. Bin, & Indiani, N. L. P. (2023). Pengaruh Social Media Marketing dan Brand Awareness terhadap Minat Konsumen Menggunakan Qris. *Jurnal Ekobistek*, 12(4), 759–766. <https://doi.org/10.35134/ekobistek.v12i4.633>
- Ghozali. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate Program IBM SPSS 26*.
- Laloan, W., Wenas, R., & Loindong, S. (2023). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Risiko Terhadap Minat apengguna E-Payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal EMBA : Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 11(02), 375–386. <https://doi.org/10.35794/emba.v11i02.48312>
- Meilani, I. G. A. R., & Kusuma, P. S. A. J. (2024). Pengaruh Gaya Hidup Hedonisme dan Kemudahan Penggunaan QRIS Terhadap Perilaku Konsumtif Gen-Z di Kota Denpasar. *Accounting Research Unit (ARU Journal)*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.30598/arujournalvol5iss1pp1-10>
- Mustofa, R. H., & Maula, P. I. (2023). Factors Influencing the Adoption of QRIS Use Faktor yang Berpengaruh pada Adopsi Penggunaan QRIS. *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 4(5), 6714–6726. <http://journal.yrpiiku.com/index.php/msej>

- Nainggolan, E. G. M., Silalahi, B. T. F., & Sinaga, E. M. (2022). Analisis Kepuasan Gen Z Dalam Menggunakan QRIS Di Kota Pematangsiantar. *Manajemen : Jurnal Ekonomi*, 4(1), 24–32. <https://doi.org/10.36985/manajemen.v4i1.351>
- Ningsih, H. A., Sasmita, E. M., & Sari, B. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. *Journal IKRA-ITH Ekonomika*, 4(1), 1–9.
- Oki Hariantoni. (2024). *Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi Pada Fakultas Ekonomi Dan Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*.
- Putri Darwiyani, A., Ahda Mahira, A., & Maharani, M. (2023). Fenomena Penggunaan QRIS dalam Pembangunan Ekonomi Kreatif Menuju Indonesia Emas 2045. *Prosiding Seminar Nasional Perukaran Mahasiswa Merdeka*, 1(1), 10–18.
- Putri, N. I., Munawar, Z., & Komalasari, R. (2022). Minat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Pasca Pandemi. *Sisfotek*, 6(1), 155–160.
- Rahman, A. F. S. K. (2022). *ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI METODE PEMBAYARAN PADA MASA PANDEMI (Studi Pada Mahasiwa UIN Raden Mas Said Surakarta)*. 1–135.
- Rusita Filza Magfira. (2024). PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, MANFAAT, KEAMANAN, PERILAKU PENGGUNAAN DAN SOCIAL INFLUENCE TERHADAP MINAT PENGGUNAAN QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD (QRIS) SEBAGAI MEDIA PEMBAYARAN YANG DILAKUKAN GEN Y & GEN Z DI PROVINSI DI. YOGYAKARTA. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Santika, A., Aliyani, R., & Mintarsih, R. (2022). Persepsi Dan Intensi Pelaku Umkm Terhadap Penggunaan Qris Sebagai Sistem Pembayaran Digital Di Kota Tasikmalaya. *Transekonomika: Akuntansi, Bisnis Dan Keuangan*, 2(4), 61–70. <https://doi.org/10.55047/transekonomika.v2i4.142>
- TRIFENA EKAWATY. (2022). *ANALISIS PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, DAN PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT PENGGUNAAN QUICK RESPONSE INDONESIAN STANDARD (QRIS) SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN UMKM KULINER DI SURAKARTA*. 9, 356–363.
- Wicaksono, S. R. (2022). *Teori Dasar Technology Acceptance Model* (Issue March). <https://doi.org/10.5281/zenodo.7754254>
- Website <https://radarsolo.jawapos.com/boyolali/841674180/digitalisasi-di-desa-tawang-sari-boyolali-kembangkan-cahless-bagi-umkm>